

Мастер – класс «Игровые технологии при формировании математической грамотности у младших школьников»

Предмет: математика

Класс: 2

Цель мастер класса: показать эффективность использования игровой технологии, создание оптимальной среды, позволяющей участникам мастер-класса за короткое время погрузиться в сущность представляемого опыта моей работы, оценить возможность использования представленного метода в собственной практике.

Задачи:

- познакомить коллег с приёмами игровых технологий из опыта своей работы, использование игр в урочной деятельности;

- способствовать повышению мастерства учителя к овладению проектирования заданий на развитие математической грамотности учащихся;

СЛ 1. Добрый день, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию мастер класс на тему «Игровые технологии при формировании математической грамотности». Развитие функциональной грамотности вошло в ранг национальных целей и стратегических задач нашей страны.

СЛ. 2. В указе Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года сказано, что наша страна должна стать одной из 10 ведущих стран мира по качеству образования, а в процесс обучения нужно внедрять «методики и технологии, обеспечивающие освоение обучающимися базовых навыков и умений».

СЛ.3. Одним из направлений функциональной грамотности является математическая грамотность, под которой понимается «способность человека определять и понимать роль математики в мире, в котором он живет, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину».

Формирование математической грамотности - сложный, многосторонний, длительный процесс. Перед педагогами стоит серьезная проблема, как заложить основы этой грамотности, с помощью каких педагогических технологий, приемов, методов, как воспитать функционально - грамотного человека.

СЛ. 4. Учащиеся, овладевшие математической грамотностью, способны:

- распознавать проблемы, которые возникают в окружающей действительности и могут быть решены средствами математики;
- формулировать эти проблемы на языке математики;
- решать проблемы, используя математические факты и методы;
- анализировать использованные методы решения;
- интерпретировать полученные результаты с учетом поставленной проблемы;
- формулировать и записывать результаты решения.

СД.5. Известный математик Джордж Пойа говорил: «Что значит владение математикой? Это есть умение решать задачи, причем не только стандартные, но и требующие известной независимости мышления, здравого смысла, оригинальности, изобретательности». Ведь в любой задаче заложены большие возможности для развития логического мышления. Наибольший эффект при этом может быть достигнут в результате применения игровой технологии на уроках математики.

Математические игры выполняют различные функции:

1. Во время математической игры происходит одновременно игровая, учебная и трудовая деятельность.

2. Математическая игра требует от школьника хорошего знания предмета. Ведь не умея решать задачи, разгадывать, расшифровывать и распутывать ученик не сможет участвовать в игре.
3. В играх ученики учатся планировать свою работу, оценивать результаты не только чужой, но и своей деятельности, проявлять смекалку при решении задач, творчески подходить к любому заданию, использовать и подбирать нужный материал.
4. Результаты игр показывают школьникам их уровень подготовленности, побуждают их познавательную активность.
5. Во время участия в математических играх учащиеся не только получают новую информацию, но и приобретают опыт сбора нужной информации и правильного ее применения.

Игра является моим незаменимым помощником в работе, она формирует у учащихся такие качества как интерес к учебному материалу, положительное отношение к школе, внимание, мышление. В игре учащиеся учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. В совместной деятельности детей возникают ситуации, требующие согласования действий, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения отказаться от личных желаний ради достижения общей цели. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, облегчает усвоение учебного материала. В зависимости от цели, темы и характера игры игровой момент включаю на различных этапах урока. Хочу предложить вашему вниманию применение игровых технологий на уроке математики для развития математической грамотности:

СЛ.6. «Сосчитай и раскрась», «Математические пазлы», Математический диктант, «Русское лото», игра «Продолжи ряд!», игра «Решето», решение задач, решение нестандартных задач, логические задачи и т.д.

Практическая часть

СД. 7. (моделирование фрагмента урока по математике)

Рассмотрим пример математической игры по теме «Решение практических задач». Я предлагаю вам побыть сейчас в роли учеников 2 класса.

1. Организационный этап.

-Возьмите карточку с определенным числом. Карточки нам помогут объединиться в группы для последующей работы (объединения в группы)

СЛ. 8.2.Мотивация:

- Послушайте, и скажите о какой науке говорится в стихотворении?

Чтоб водить корабли,

Чтобы в небо взлететь,

Надо многое знать,

И при этом, и при этом,

Вы заметьте-ка,

Очень важная наука

Ма-те-ма-ти-ка! (хором)

СЛ.9.Издавна люди называли математику царицей наук. Почему?

(*Математика применяется в различных областях знаний*)

Технология « Ассоциативный куст»

На доске - слово « математика» (*спорт, медицина, строительство, наука, торговля, семья*)

3. Постановка цели работы

-Ребята, вы любите играть? Я и не сомневалась в этом. С ранних детских лет вас сопровождает игра. Но сегодня мы поиграем в деловую игру. Вы будете сотрудниками, т.е. работниками одного государственного учреждения, организации, а какой именно узнаете, разгадав ребус.

СЛ. 10. (Бананк= БАНК.)

- Кто из вас знает, что такое **БАНК**? (Ответы детей)

Банк-это такая организация, которая выполняет различные операции с деньгами, оказывая услуги правительству, учреждениям и людям.

- А в нашем городе есть банк? Бывали вы там с родителями? (Сбербанк).

- Сегодня вы будете в роли СОТРУДНИКОВ БАНКА.

А я - управляющий банка. Кто такой управляющий? (*буду управлять вашей работой в банке*).

2. Тема урока

-А что мы с вами делаем на уроках. (Решаем примеры, задачи, геом.задания и т. д.)

Тема урока: «Решение числовых выражений и задач».

Поставим **цель нашей работы** (**Отрабатывать и совершенствовать вычислительные навыки.**)

СЛ. 11 -Итак, ребята, мы перед закрытыми дверями

- Чтобы сотрудникам попасть в банк, необходимо знать **пин-код**, т. е пароль, специальный номер. Чтобы его получить, вам необходимо выполнить задание в парах:

1. - Перед вами карточка числовым выражением.

- Выберите удобный способ группировки слагаемых и найдите значение выражения.

1 ряд: $6 + 8 + 4 + 2 = (6+4) + (8+2) = 20$

2 ряд: $9 + 7 + 1 + 3 = (9+1) + (7+3) = 20$

3 ряд: $8 + 5 + 2 + 5 = (8+2) + (5+5) = 20$

СЛ. 12. Проверка пин-кода

2. ЗАДАНИЕ

-На ваших столах – **конверты**.

Загляните в конверты, пожалуйста, и достаньте их содержимое.

- Что вы видите? Кто знает? (Банковская карта.)

-Для чего предназначена банковская карта?

На обратной стороне банковской карты текст задачи.

Я вам желаю, чтоб удача улыбалась,

И валюта приживалась,

А везенье не кончалось,

И в делах все получалось!

1 отдел.

Альбом стоит 30 р., книга - на 20 р. дороже. Сколько стоит книга?

($30 + 20 = 50$ р.)

2 отдел.

У Тани было 90 рублей. Она купила шоколад за 70 рублей. Сколько денег осталось у Лены? ($90 - 70 = 20$ р.)

3 отдел.

В первый день покупатель потратил в магазине 80 р. Во второй – 50 р. На сколько рублей меньше потратил покупатель во второй день, чем в первый?

80 р. – 50 р. = 30 р. на 30 р.)

СЛ. 13. ПРОВЕРКА .

1 ОТДЕЛ – 50 Р.

2 ОТДЕЛ – 20 Р

3 ОТДЕЛ – 30 Р.

Рассмотренные приёмы работы на уроках математики позволяют вовлечь обучающихся в процесс развития математического интереса, и, как следствие, математической грамотности.

Современные дети приходят в школу с желанием действовать, им нравится на уроке не просто слушать, а ставить вопрос, обсуждать проблемы, брать интервью, принимать решение, придумывать, фантазировать и тому подобное. Если учитель постоянно организует на своих уроках такую деятельность, то учеба будет успешной, а добытые знания — качественными. Систематическое использование на уроках математики игровых заданий формирует и развивает функциональную грамотность младших школьников, позволяет более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать математические знания в повседневной жизни.

Спасибо за внимание.